

# Math Magician™

## Activity Set



 **WARNING:**  
CHOKING HAZARD - Small parts.  
Not for children under 3 years.

This math activity set is sure to make magical mathematical moments happen as students explore numbers, counting, sorting, estimation, graphing, probability, and much more. Activities highlighted below align with the NCTM Standards and can be used with whole-class lessons, small groups, learning centers, or for individual skill reinforcement.

## **Contents:**

1 Hat, 18 small rabbit counters in three colors, 18 large rabbit counters in three colors, and spinner

## **Number and Operations**

### ***Counting and Numbers***

Put all the rabbits into the hat. Say a number and ask students to reach in the hat and pull out that many rabbits. Count the rabbits to emphasize one-to-one correspondence and sequence of numbers.

### ***Skip Counting***

Group the rabbits by twos to work on skip counting. Line up the rabbits in pairs and count aloud. Try additional skip counting groups such as threes and fives.

### ***Add it up***

Develop addition skills and practice math facts. Ask students to pull a specific number of rabbits out of the hat (for example, five rabbits). Make a number sentence of these rabbits, such as two green rabbits plus three purple rabbits equals five rabbits altogether. Repeat this activity to work on other numbers and math facts.

### ***Spin, Take and Count***

Put all the rabbits into the hat. Place the hat in the center of the table and place the spinner next to the hat. One student spins any of the spinners, reaches into the hat, and tries to pull out one rabbit that matches the color on the spinner. If the color matches, keep the rabbit. If it does not match, put it back in the hat. Each student repeats this and takes five turns each. At the end of five rounds, count the rabbits that each student has. Discuss who had the most rabbits, the fewest rabbits, or did anyone have the same number of rabbits?

## **Algebraic Thinking**

### ***Sort and Classify***

Pull 10 rabbits out of the hat and have students sort the rabbits by color or by size. Discuss how the rabbits were sorted.

## **Patterning**

Have students use the rabbit counters to make a pattern. Work on simple patterns (*AB* patterns) and then move on to more challenging patterns such as *ABB*, *ABC*, and *AABB*.

### **What Comes Next?**

Pass out one rabbit to each student. Form patterns using these rabbits. Have students line up to form a pattern with their rabbit counters and ask questions such as: "What comes next in the pattern? Can we label the pattern that was made? Can we make a different pattern?"

### **See and Think**

Pose questions that require higher-level thinking skills and promote algebraic thinking.

For example:

There are two ears on one rabbit. How many ears are on three rabbits?

There are two eyes on one rabbit. How many eyes are on four rabbits?

If each rabbit has four legs, how many legs are on three rabbits?

Use the rabbit counters to check your answers.

## **Geometry**

### **Where Does It Go?**

Have each student reach into the hat and pull out one rabbit to hold. Give commands as to where the rabbit can be placed. Use positional words such as *under*, *on top of*, *between*, *next to*, etc. Work on left and right commands as well.

### **Match Me**

Pull two rabbits out of the hat. Look at the two rabbits and find how the two rabbits are alike. Are they the same color? Are they the same size? Are they a perfect match?

## **Measurement**

### **Measuring Fun (Non-standard Units)**

Place the hat and the large rabbits at a table along with objects to be "measured" such as a marker, a book, a piece of paper, a pencil, a stapler, etc. Ask students to measure the length of the objects by lining up rabbits next to the objects. How many rabbits long is the pencil? How many rabbits long is the book? Which object is the longest?

### **Estimation**

Place all the large rabbits in the hat and ask, "How many large rabbits do you think you can pull out of the hat with one hand?" Record

estimates and then have one student reach into the hat to see how many large rabbits he or she can pull out. Count and compare the actual amount with the estimated guess. Repeat this activity using only the small rabbit counters.

## **Data Analysis and Probability**

### ***Graph it***

Pull ten (or twenty or more) rabbits out of the hat and sort the rabbits by color or by size. Line up the rabbit counters to simulate a graph. Then, make a graph on paper that shows the results.

### ***Rabbit Tallies***

Show students that you are placing nine orange rabbits and one purple rabbit into the hat. Then ask the students, "When I reach into the hat, what color rabbit do you think is most likely to get pulled out of the hat?" Discuss responses from students, then pull one rabbit out of the hat and make a tally mark for the color. Put the rabbit back in the hat and pull another rabbit out. Continue pulling rabbits and tallying for 10 pulls. Discuss the results.

Repeat this activity using different combinations of rabbits.

### ***Math-a-Magician Game***

Start the game with all the rabbit counters in the hat. Players reach into the hat and take out 10 rabbits each. Place the hat back in the center of the playing area and place the spinner next to the hat. The object of this game is to be the first player to put all your rabbits back in the hat.

The youngest player goes first. Player 1 spins and then puts one rabbit back in the hat that matches the color on the spinner.

Player 2 spins and puts one rabbit back in the hat that matches the color on the spinner.

Play continues with players choosing a spinner and putting a rabbit back in the hat. If a player does not have any rabbits that matches the spinner color, find a player with that color rabbit and put it into the hat.

The first player to put all the rabbits back in the hat is the winner!

## Matemáticas mágicas

### Contenido:

1 sombrero de mago, 18 conejos pequeños de tres colores, 18 conejos grandes de tres colores, ruleta y guía

## Números y operaciones

### *Números y cuentas*

Coloque todos los conejos en el sombrero. Diga un número y pida a un estudiante que meta la mano en el sombrero y saque tantos conejos como el número que dijo. Cuente los conejos para enfatizar la correspondencia uno a uno y la secuencia de números.

### *Contar en forma salteada*

Agrupe los conejos de dos en dos para practicar las cuentas salteadas. Alinee los conejos en parejas (de 2) y cuente en voz alta. Inténtelo con otros números, como de 3 en 3 y de 5 en 5.

### *Súmaselo*

Desarrolle habilidades adicionales y la práctica de operaciones matemáticas. Pida a un niño que saque del sombrero un número específico de conejos. Por ejemplo, cinco. Haga una frase de números con los conejos que el alumno ha sacado, como 2 conejos verdes más 3 conejos morados hacen un total de 5 conejos. Continúe trabajando con otros conejos y otras operaciones matemáticas.

## Pensamiento algebraico

### *Organizar y clasificar*

Saque 10 conejos del sombrero y pida a los niños que organicen los conejos por color y tamaño. Pida a los niños que hablen sobre cómo organizaron los conejos.

### *Composición por patrones*

Pida a los niños que utilicen los conejos para formar un patrón. Trabaje con patrones sencillos (AB) y avance hacia los patrones más complicados como ABB, ABC y AABB.

### *¿Qué será lo próximo?*

Distribuya un conejo a cada alumno. Cree patrones con los conejos que se han distribuido. Haga que los alumnos se coloquen en fila para formar un patrón y haga preguntas del tipo "¿Qué es lo siguiente en el patrón?", "¿Podemos dar un nombre al patrón que hemos creado?", "¿Podemos hacer un patrón distinto?".

## ***Veo y pienso***

Pregunte a los estudiantes preguntas más complicadas y promueva el pensamiento algebraico.

Por ejemplo:

Cada conejo tiene dos orejas. ¿Cuántas orejas tienen tres conejos?

Cada conejo tiene dos ojos. ¿Cuántos ojos tienen cuatro conejos?

Si cada conejo tiene cuatro patas, ¿cuántas patas tienen tres conejos?

Utilice los conejos para comprobar las respuestas.

## **Geometría**

### ***¿Dónde va?***

Cada niño saca un conejo del sombrero y se lo queda. Diga a cada niño dónde colocar el conejo. Utilice palabras de posición, como: debajo de, encima de, entre, junto a, etc. Trabaje también con izquierda y derecha.

### ***Iguálame***

Saque dos conejos del sombrero. Mire los conejos y busque similitudes entre los dos conejos. ¿Son del mismo color? ¿Son del mismo tamaño? ¿Son exactamente iguales?

## **Medidas**

### ***Estimación***

Coloque todos los conejos grandes en el sombrero y pregunte "¿Cuántos conejos grandes creéis que podéis sacar del sombrero con una mano?". Escriba las estimaciones y, a continuación, elija a un alumno para que meta la mano en el sombrero y compruebe cuántos conejos puede sacar. Cuente y compare la cantidad con la estimación. Repita esta actividad con los conejos pequeños.

### ***Medir la diversión***

Coloque el sombrero y los conejos en el centro de una mesa, junto con los objetos que vamos a "medir", como una regla, un libro, un trozo de papel, un lápiz, una grapadora, etc. Pida a los niños que midan la longitud de los objetos con los conejos.

## **Análisis de datos y probabilidad**

### ***Haz una gráfica***

Saque 10 (20 o más) conejos del sombrero organícelos por color y tamaño. Alinee los conejos imitando una gráfica. A continuación, haga una gráfica en papel que muestre el resultado.

### ***Probabilidad (juego para 2 ó 3 jugadores)***

El juego empieza con todos los conejos en el sombrero. Los jugadores meten la mano y sacan 10 conejos, cada uno. Vuelva a colocar el

sombrero en el centro de la zona de juego y la ruleta, junto al sombrero. El objetivo del juego es ser el primer jugador que consiga dejar todos sus conejos en el sombrero.

El jugador más joven empieza. El jugador 1 gira la ruleta y coloca en el sombrero un conejo del color que ha salido.

El jugador 2 gira la ruleta y coloca en el sombrero un conejo del color que ha salido.

Los jugadores siguen eligiendo una ruleta y colocando un conejo en el interior del sombrero.

Si un jugador gira la ruleta y no tiene conejos del color que ha salido, buscará a un jugador que tenga un conejo de ese color y meterá el conejo de ese jugador en el sombrero.

El primer jugador que consiga dejar todos sus conejos en el sombrero, gana.

---

## DE

## Math A Magician

### Inhalt:

1 Zauberhut, 18 kleine Hasenspielfiguren in drei verschiedenen Farben, 18 große Hasenspielfiguren in drei verschiedenen Farben, Drehscheibe und Spielanleitung.

## Zahlen und Tätigkeiten

### **Zahlen und Zählen**

Legen Sie alle Hasen in den Hut. Nennen Sie eine Zahl und fordern Sie dann einen Schüler auf, die entsprechende Anzahl an Hasen zu ziehen. Zählen Sie die Hasen, um die Eins-zu-Eins-Entsprechung sowie die Zahlenfolge zu verdeutlichen.

### **Zählen mit Überspringen**

Teilen Sie die Hasen in zwei Gruppen ein, um das Zählen mit Überspringen (z.B. 2, 4, 6, 8...) zu üben. Stellen Sie die Hasen in Paaren auf (je 2) und zählen Sie diese laut. Probieren Sie auch zusätzliche Gruppierungen für das Zählen mit Auslassungen, wie 3er- und 5er-Gruppen.

### **Addieren**

Dient zur Entwicklung der Additionsfähigkeit und dem Umgang mit mathematischen Tatsachen. Fordern Sie ein Kind auf, eine bestimmte Anzahl an Hasen aus dem Hut zu ziehen, zum Beispiel fünf Hasen. Bilden Sie anhand der gezogenen Hasen einen Satz, wie zum Beispiel

zwei grüne Hasen plus 3 lilafarbene Hasen ist gleich 5 Hasen zusammen. Arbeiten Sie mit anderen Zahlen und anderen mathematischen Tatsachen.

## **Algebraisches Denken**

### ***Sortieren und Klassifizieren***

Ziehen Sie zehn Hasen aus dem Hut und lassen Sie die Kinder diese nach Farben und Größe sortieren. Besprechen Sie, wie die Hasen sortiert wurden.

### ***Nachbildung von Mustern***

Lassen Sie die Kinder anhand der Hasenfiguren ein Muster nachbilden. Arbeiten Sie zunächst mit einfachen Mustern (AB-Muster) und gehen Sie dann auf schwierigere Muster, wie ABB, ABC oder AABB, über.

### ***Was kommt als Nächstes?***

Teilen Sie jedem Schüler einen Hasen aus. Bilden Sie anhand der ausgeteilten Hasen Muster. Weisen Sie die Schüler an, sich in einer Reihe aufzustellen, um ein Muster zu bilden, und stellen Sie dabei Fragen wie: "Was kommt als nächstes im Muster?", "Wie heißt das Muster, das wir gemacht haben?", "Können wir ein anderes Muster machen?"

### ***Zuschauen und denken***

Stellen Sie den Schülern Fragen, bei denen diese etwas mehr nachdenken müssen und fördern Sie dabei das algebraische Denken. Zum Beispiel:

Ein Hase hat zwei Ohren. Wie viele Ohren haben drei Hasen?

Ein Hase hat zwei Augen. Wie viele Augen haben vier Hasen?

Wenn jeder Hase vier Beine hat, wie viele Beine haben dann drei Hasen?

Überprüfen Sie die Antworten anhand der Hasenspielfiguren.

## **Geometrie**

### ***Wohin geht der Hase?***

Lassen Sie ein Kind einen Hasen ziehen, den es festhalten soll. Sagen Sie ihm dann, wo es den Hasen hinstellen soll. Verwenden Sie dabei positionsbezogene Wörter, wie unter, auf, zwischen, neben etc.; arbeiten Sie auch mit links und rechts.

### ***Zusammenpassen***

Ziehen Sie zwei Hasen aus dem Hut. Schauen Sie sich die beiden Hasen an und suchen Sie Gemeinsamkeiten. Haben sie die selbe Farbe? Haben sie die selbe Größe? Passen Sie genau zusammen?



# Maße

## **Schätzung**

Legen Sie alle großen Hasen in den Hut und fragen Sie: "Was glaubt ihr, wie viele große Hasen ihr mit einer Hand aus dem Hut ziehen könnt?" Notieren Sie die Schätzungen und lassen Sie anschließend ein Kind in den Hut greifen, um zu sehen, wie viele große Hasen es heraus nehmen kann. Zählen Sie die tatsächliche Anzahl und vergleichen Sie diese mit den Schätzungen. Wiederholen Sie diese Übung mit den kleinen Hasenfiguren.

## **Messen mit Spaß**

Legen Sie den Hut und die Hasen auf einen Tisch in der Mitte, zusammen mit Objekten, die "gemessen" werden sollen, wie zum Beispiel ein Filzstift, ein Buch, ein Blatt Papier, ein Bleistift, ein Hefter etc. Fordern Sie die Kinder auf, die Länge der Objekte anhand der Hasenfiguren zu messen.

# Datenanalyse und Wahrscheinlichkeit

## **Ein Diagramm erstellen**

Ziehen Sie zehn (oder zwanzig oder mehr) Hasen aus dem Hut und sortieren Sie die Hasen nach Farbe oder Größe. Stellen Sie die Hasenfiguren in einer Reihe auf, um ein Diagramm zu simulieren. Erstellen Sie dann ein Diagramm auf Papier, das das Ergebnis zeigt.

## **Wahrscheinlichkeitsziehen - (Ein Spiel für 2-3 Spieler)**

Geben Sie zu Beginn des Spieles alle Hasenfiguren in den Hut. Die Spieler greifen in den Hut und ziehen jeweils 10 Hasen. Stellen Sie den Hut zurück in die Mitte des Spielbereichs und legen Sie die Drehscheibe neben den Hut. Ziel dieses Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der alle Hasen wieder zurück in den Hut gelegt hat.

Der jüngste Spieler fängt an. Spieler 1 dreht an der Drehscheibe und gibt anschließend einen Hasen, dessen Farbe der auf der Drehscheibe angezeigten Farbe entspricht, wieder in den Hut.

Spieler 2 dreht an der Drehscheibe und gibt anschließend einen Hasen, dessen Farbe der auf der Drehscheibe angezeigten Farbe entspricht, wieder in den Hut.

Das Spiel geht weiter, indem die Spieler an der Drehscheibe drehen und die entsprechenden Hasen zurück in den Hut legen.

Wenn ein Spieler an der Drehscheibe dreht und der Spieler keinen Hasen der angezeigten Farbe mehr hat, kann ein anderer Spieler, der einen Hasen der Farbe hat, diesen zurück in den Hut geben.

Der erste Spieler, der alle Hasen wieder zurück in den Hut gegeben hat, hat gewonnen.

## Le magicien des maths

### Contenu :

1 chapeau magique, 18 compteurs de petits lapins en trois couleurs, 18 compteurs de grands lapins en trois couleurs, roulette et guide

## Nombres et opérations

### *Nombres et calcul*

Mettre tous les lapins dans le chapeau. Dire un chiffre et demander à un élève de mettre la main dans le chapeau et de sortir le nombre de lapins. Compter les lapins pour mettre en valeur la correspondance une par une et la séquence de chiffres.

### *Compter de deux en deux*

Regrouper les lapins pour effectuer le comptage par deux. Aligner les lapins par pairs (2 par 2) et compter à voix haute. Essayer un comptage supplémentaire des groupes de 3 en 3 et de 5 en 5.

### *Additionner*

Développer les compétences en addition et la pratique en math. Demander à un enfant de retirer un certain nombre de lapins du chapeau. Par exemple, cinq lapins. Faire un énoncé mathématique des lapins qui ont été retirés, par exemple 2 lapins verts plus 3 lapins violets est égal à 5 lapins au total. Continuer à travailler sur d'autres nombres et d'autres faits mathématiques.

## Pensée algébrique

### *Trier et classer*

Tirer dix lapins du chapeau et demander aux enfants de trier les lapins par couleur et par taille. Discuter de la manière dont les lapins ont été triés.

### *Modèle*

Demander aux enfants d'utiliser les compteurs de lapins pour effectuer un modèle. Travailler sur les modèles simples (modèles AB) et puis passer à des modèles plus exigeants tels qu'ABB, ABC et AABB.

### *Quelle est la suite ?*

Distribuer un lapin à chaque élève. Créer des modèles à l'aide des lapins qui ont été distribués. Demander aux élèves d'aligner pour former un motif et poser des questions telles que « qu'y a-t-il après le modèle ? », « pouvons-nous étiqueter le modèle qui a été réalisé ? », « peut-on réaliser un modèle différent ? »

## ***Voir et réfléchir***

Poser des questions aux élèves qui demandent des aptitudes de réflexion de plus haut niveau et promouvoir la pensée algébrique.

Par exemple :

Un lapin possède deux oreilles. Combien en ont trois lapins ?

Un lapin possède deux yeux. Combien en ont quatre lapins ?

Si chaque lapin possède quatre pattes, combien en ont trois lapins ?

Utiliser les compteurs de lapins pour vérifier vos réponses.

## **Géométrie**

### ***Où va-t-il ?***

Demander à chaque enfant de mettre la main dans le chapeau et de sortir un lapin et de le tenir. Indiquer l'endroit où placer le lapin. Utiliser des mots de position tels que : sous, au-dessus de, entre, à côté, etc.

Travailler également sur les indications gauche et droite.

### ***Faites moi correspondre***

Tirer 2 lapins du chapeau. Regarder les deux lapins et trouver en quoi les deux lapins se ressemblent. Sont-ils de la même couleur ? Ont-ils la même taille ? Sont-ils les même ?

## **Mesure**

### ***Estimation***

Placer les gros lapins dans le chapeau et demander « Combien de lapins pensez-vous pouvoir sortir du chapeau avec un seule main ? » Faire un rapport des estimations et ensuite demander à un enfant de mettre la main dans le chapeau pour voir la quantité réelle avec l'estimation devinée. Répéter cette activité en utilisant uniquement les compteurs de petits lapins.

### ***Mesurer le plaisir***

Placer le chapeau et les lapins au centre de la table avec les objets à « mesurer » tels qu'un marqueur, un livre, une feuille, un crayon, une agrafeuse, etc. Demander aux enfants de mesurer la longueur des objets à l'aide des compteurs de lapins.

## **Analyse des données et probabilité**

### ***Faire un graphique***

Tirer dix (ou vingt ou plus) lapins du chapeau et les trier par couleur ou taille. Aligner le compteur de lapins pour simuler un graphique. Ensuite, faire un graphique sur une feuille qui montre les résultats.

### ***Probability Pull -(Un jeu pour 2 – 3 joueurs)***

Commencer le jeu avec tous les compteurs de lapins dans le chapeau. Les joueurs peuvent mettre la main dans le chapeau et sortir 10 lapins

chacun. Remettre à nouveau le chapeau au centre de la zone de jeu et placer la roulette à côté du chapeau. Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à remettre tous les lapins dans le chapeau.

Le joueur le plus jeune commence le premier. Le joueur 1 fait tourner une des roulettes et remet ensuite un lapin de la même couleur que celui qui a été lancé dans le chapeau.

Le joueur 2 fait tourner une roulette et remet ensuite un lapin de la même couleur que celui qui a été lancé dans le chapeau.

Le jeu continue avec les joueurs choisissant une roulette et remettant un lapin dans le chapeau.

Si un joueur fait tourner une roulette et que le joueur n'a aucun lapin de cette couleur, trouver un joueur avec la couleur du lapin et mettre le lapin dans le chapeau.

Le premier joueur qui a mis tous ses lapins dans le chapeau est le gagnant.

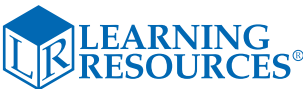
### Look for these other great products from Learning Resources®:

LER 0223 Let's Tackle Math!™

LER 1013 Friendly Farm® Math Activity Set

LER 5012 Egg Carton Math Game

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. Petites pièces.  
Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.  
ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleine Teile.  
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.  
PELIGRO DE ASFIXIA. Piezas pequeñas.  
No se recomienda para menores de 3 años.



[www.LearningResources.com](http://www.LearningResources.com)

Visit our website to write a product review or to find a store near you.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)  
Learning Resources Ltd., King's Lynn, Norfolk (U.K.)  
Please retain our address for future reference.  
Made in China. LRM6226-GUD

Fabriqu  en Chine.  
Made in China.

Informations   conserver.  
Bitte bewahren Sie unsere  
Adresse f r sp tere  
Nachfragen auf.

Hecho en China.

Conservar estos datos.